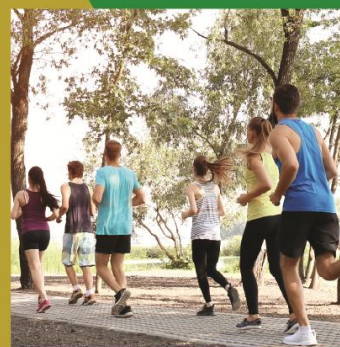


ASSOCIAÇÃO DE EMPREGADOS DA ITAIPU BINACIONAL



JOGOS DA INTEGRAÇÃO



BASQUETE ▪ FUTSAL ▪ VÔLEI ▪ FUTEBOL SUÍÇO ▪ TRUCO ▪ VÔLEI DE AREIA ▪ SINUCA ▪ CAMINHADA

AS INSCRIÇÕES ESTARÃO ABERTAS AOS ASSOCIADOS INTERESSADOS E EQUIPES CONVIDADAS ATÉ O DIA 18.09.26 NA SEDE DA ASSEMIB

TAXA DE INSCRIÇÃO INDIVIDUAL: R\$ 35,00 + 1KG DE ALIMENTO*

Maiores informações na Secretaria da ASSEMIB
e com Coordenador de Esportes Sr. Edinho 99916 5197.



ASSEMIB

ASSEMIB 40 ANOS. CELEBRANDO
O PASSADO E CONSTRUINDO O FUTURO
1986 — 2026

*ALIMENTO NÃO PERECÍVEL

ASSOCIAÇÃO DE EMPREGADOS DA ITAIPU BINACIONAL



JOGOS DA INTEGRAÇÃO

AS INSCRIÇÕES ESTARÃO ABERTAS AOS ASSOCIADOS INTERESSADOS E ÀS EQUIPES CONVIDADAS* DA ASSEMIB ATÉ O DIA 18.09.26, NA SEDE DA ASSEMIB, MEDIANTE O PAGAMENTO DA TAXA DE INSCRIÇÃO INDIVIDUAL NO VALOR DE R\$ 35,00 + 1 KG DE ALIMENTO NÃO PERECÍVEL, CONFORME AS SEGUINTE MODALIDADES:

BASQUETE

CATEGORIA MASCULINO MASTERS 40 ANOS+
E FEMININO MASTERS 40ANOS

VÔLEI ESCOLINHAS (FEM)

CATEGORIAS SUB 12-13-14 ANOS
SUB 15-16-17ANOS

FUTEBOL SUÍÇO MASCULINO

CATEGORIA MASTERS 45ANOS+
E CATEGORIA ADULTO 18ANOS+

VÔLEI DE AREIA

CATEGORIA 4X4 MISTO
DUPLA MASCULINA E FEMININA

FUTEBOL DE SALÃO

CATEGORIA MASCULINO ADULTO

SINUCA

CATEGORIA ADULTO 18ANOS+
PÚBLICO MASCULINO E FEMININO
EM UMA ÚNICA COMPETIÇÃO
(LIMITE DE 48 JOGADORES)

FUTEBOL DE SALÃO ESCOLINHAS

CATEGORIAS: SUB 6 -7- 8 ANOS; SUB 9 -10-11ANOS;
CATEGORIA SUB 12-13-14 ANOS

VÔLEI

CATEGORIA FEMININA ADULTO

TRUCO

DUPLA ADULTO 18ANOS+
PÚBLICO MASCULINO E FEMININO
EM UMA ÚNICA COMPETIÇÃO (LIMITE DE 60 DUPLAS)

CAMINHADA 40 ANOS

NA PISTA DA VILA A – PÚBLICO LIVRE
(LIMITE DE 300 PARTICIPANTES)

*AS INSCRIÇÕES POR EQUIPES CONVIDADAS NAS MODALIDADES DE BASQUETE MASTERS MASCULINO E FEMININO, FUTSAL ADULTO, VOLEIBOL FEMININO ADULTO, VOLEIBOL DE AREIA E DOS JOGADORES DA SINUCA E DO TRUCO DUPLA, DEVERÃO SER PAGAS DE ACORDO COM O NÚMERO DE ATLETAS RELACIONADOS.

Foz do Iguaçu, 24 de agosto de 2026.

Senhores Associados Representantes de Equipes Convidadas

Compartilhamos para conhecimento de todos o Regulamento dos JOGOS DA INTEGRAÇÃO 40 ANOS DA ASSEMIB – CELEBRANDO O PASSADO E CONSTRUINDO O FUTURO, que tem por finalidade celebrar os quarenta anos de fundação da Associação e o propósito de fortalecer o espírito associativo, incentivar a prática esportiva, promover qualidade de vida, estimular a integração entre as diversas gerações e comemorar quatro décadas de história da instituição.

O evento é uma iniciativa da Associação dos Empregados da ITAIPU Binacional (ASSEMIB) que conta com o apoio de empresas parceiras e patrocinadoras.

A estrutura organizacional de trabalho do evento estará sob a responsabilidade das seguintes Comissões: Institucional, Administrativa e Financeira, Técnica e Disciplinar, cujo seus integrantes foram devidamente nominados pelo Presidente e o Diretor Administrativo da ASSEMIB.

O prazo de inscrições para todas as modalidades será no período de 01 de setembro a 20 de setembro de 2026, ou até o preenchimento das vagas, com a solenidade de abertura do evento e início das competições, prevista para o dia 19 de setembro, sábado, a partir das 14h00, na quadra poliesportiva da ASSEMIB.

Atenciosamente,

COMISSÃO TÉCNICA

REGULAMENTO GERAL

CAPÍTULO I - INSCRIÇÃO.

Art.1º A Organização dos **Jogos da Integração - "40 Anos da Assemib – Celebrando o passado e construindo o futuro"** é uma iniciativa da Associação dos Empregados da ITAIPU Binacional (ASSEMB) que conta com o apoio de diversas empresas parceiras e patrocinadoras.

I. As inscrições estarão abertas aos associados interessados e às equipes convidadas no período de 01.09.26 a 20.09.26, ou até o preenchimento das vagas, na sede da Associação dos Empregados da ITAIPU – ASSEMB, mediante o pagamento obrigatório, por modalidade, conforme quadro abaixo:

R\$ 35,00 + 1 Kg de Alimento. Inscrição individual Sócios e Equipes/Convidados(as) da Assemib

*Basquete Masculino Masters 40Anos+

*Basquete Feminino Masters 38Anos+

Futebol Suíço Masculino – Categoria Masters 45Anos+

Futebol Suíço Masculino – Categoria Adulto 18Anos+

*Futebol de Salão – Categoria Adulto

Futebol de Salão Escolinhas – Categoria Sub 6-7-8Anos

Futebol de Salão Escolinhas – Categoria Sub 9-10-11Anos

Futebol de Salão Escolinhas – Categoria Sub 12-13-14Anos

*Voleibol Feminino – Categoria Adulto

Voleibol Feminino Escolinhas – Categoria Sub 12-13-14Anos

Voleibol Feminino Escolinhas – Categoria Sub 15-16-17Anos

*Voleibol de Areia Cat. Misto, Dupla Masculina e Feminina

*Sinuca Adulto 18Anos+ – Público Masc.e Fem.

*Truco Trio Adulto 18Anos+ – Público Masc.e Fem.

Caminhada na Vila A – Público Livre para todas faixas etárias

*As inscrições por equipes convidadas nas modalidades de Basquete Masters Masculino e Feminino, Futsal Adulto, Voleibol Feminino Adulto, Voleibol de Areia, Sinuca, Truco Dupla deverão ser pagas de acordo com o número de atletas relacionados.

II Os atletas e as equipes que não efetuarem o pagamento da taxa de inscrição até a data prevista, 20.09.26, estará impedida de participar do evento.

A Associação dos Empregados da Itaipu Binacional - ASSEMB reforça que, no âmbito das ações previstas no evento, o valor arrecadado com as taxas de inscrição será destinado, em parte, ao custeio das competições e, em parte, à ação social.

Somado às doações de alimentos a serem recebidas — previsão de 600 kg — parte do valor obtido com as taxas de inscrições, será utilizada para complementar a aquisição de mais 400 kg de alimentos.

Dessa forma, o total de aproximadamente 1.000 kg de alimentos será doado a instituições sem fins lucrativos, a serem definidas, que atuam junto a comunidades em situação de vulnerabilidade social.

Art.2º Com exceção das modalidades **BASQUETE MASCULINO E FEMININO, FUTEBOL DE SALÃO ADULTO, VOLEIBOL FEMININO ADULTO, VOLEIBOL DE AREIA**, todas as demais inscrições deverão ser feitas de forma individual, mediante o pagamento obrigatório, via **Pix**

75.431.445/0001-25, na conta da ASSEMIB, devendo o comprovante ser encaminhado, à Secretaria da ASSEMIB, via Whatsapp, 45-99921.0705.

Art.3º As equipes das categorias: **FUTEBOL SUÍÇO: ADULTO 18ANOS+ E MASTERS 45ANOS+; FUTEBOL DE SALÃO ESCOLINHAS e VOLEIBOL FEMININO ESCOLINHAS**, serão montadas pela Comissão Técnica e os Professores das Escolinhas.

Art.4º A idade mínima para participar do evento será de acordo com as faixas etárias, que constam no quadro, definido no Art.1, alínea I).

Art.5º Após o término do período de inscrição **20.09.26**, fica **proibido à inscrição e ou a substituição** de novos atletas.

CAPÍTULO II - ORGANIZAÇÃO E DIREÇÃO.

Art.6º A Organização e Direção do **JOGOS DA INTEGRAÇÃO 40 ANOS DA ASSEMIB – CELEBRANDO O PASSADO E CONSTRUINDO O FUTURO**, ficará a cargo das seguintes Comissões de Trabalho:

Comissão Técnica: Será constituída por integrantes convidados pela Comissão Institucional, os quais, serão os responsáveis em desempenhar e responder pelas funções de coordenação e desenvolvimento do evento, visando dar cumprimento e aplicação deste Regulamento Geral, obedecendo aos critérios das Regras Oficiais de cada modalidade, que como anexos integram este Regulamento:

- Anexo: 1 – Regras da Modalidade do Basquete
- Anexo: 2 – Regras da Modalidade do Futebol Suíço
- Anexo: 3 – Regras da Modalidade do Futebol de Salão
- Anexo: 4 – Regras da Modalidade do Voleibol
- Anexo: 5 – Regras da Modalidade da Sinuca
- Anexo: 6 – Regras da Modalidade do Truco Trio
- Anexo: 7 – Regras da Modalidade do Voleibol de Areia
- Anexo: 8 – Regras da Modalidade da Caminhada

Comissão Disciplinar: Será constituída por 3 integrantes convidados pela Comissão Técnica, os quais, que serão responsáveis pelo julgamento e aplicação de penalidades referentes aos casos de indisciplina relatados durante a competição.

CAPÍTULO III - SISTEMA DE DISPUTA DAS MODALIDADES.

- Art.7º** O sistema de disputa **para as modalidades coletivas de cada categoria**, será no formato de “Quadrangular”, com todas as equipes na 1º Fase, jogando entre si, classificando para a 2º Fase, disputa da final, as duas primeiras, que somarem o maior número de pontos.
- Art.8º** As rodadas de jogos serão realizadas de acordo com a programação do cronograma de datas, dias da semana e horários das competições definidos pela Comissão Técnica, sendo todas partidas jogadas dentro das dependências da ASSEMIB.
- Art.9º** As bolas oficiais de cada modalidade das competições serão fornecidas pela Comissão Técnica para o aquecimento dos atletas e para os jogos.

CAPÍTULO III - DISPOSIÇÕES DISCIPLINARES.

- Art.10** As infrações disciplinares dos **JOGOS DA INTEGRAÇÃO 40 ANOS DA ASSEMIB – CELEBRANDO O PASSADO E CONSTRUINDO O FUTURO** serão processadas e julgadas pela Comissão Técnica e pela Comissão Disciplinar, conforme os regramentos de cada modalidade, anexos a este Regulamento e de acordo com as disposições previstas no **Estatuto da ASSEMIB**.

CAPÍTULO IV - PREMIAÇÃO.

- Art.11** Para todas as modalidades será concedido **Troféu e Medalha, devidamente personalizados, à equipe CAMPEÃ** e a equipe **VICE-CAMPEÃ, só medalhas**. Excepcionalmente, no Futebol de Salão Escolinhas, todas as equipes das categorias receberão medalhas.

CAPÍTULO V - DISPOSIÇÕES GERAIS.

- Art.12** Independentemente da transcrição ou citação fazem parte integrante do presente Regulamento Geral e de seus Anexos, e serão aplicadas no que couber, a disposição constante do Livro de Regras Oficiais de cada modalidade.
- Art.13** Os representantes de equipes terão o prazo de 12 (doze) horas, após o fato ocorrido, para apresentar formalmente “Pedido de Análise de Recurso”, por qualquer conduta ou ato que possa está, em desacordo, com o regramento deste Regulamento e de seus Anexos.
- Art.14** Os casos omissos ao presente Regulamento Geral e de seus Anexos serão resolvidos pelos integrantes das Comissões Técnica e Disciplinar da competição.
- Art.15** A **ASSOCIAÇÃO DOS EMPREGADOS DA ITAIPU BINACIONAL (ASSEMIB)**, entende que todos os atletas inscritos estão devidamente aptos e em plenas condições física e de saúde para participarem da **JOGOS DA INTEGRAÇÃO 40 ANOS DA ASSEMIB – CELEBRANDO O PASSADO E CONSTRUINDO O FUTURO**, e que, não existe nenhuma recomendação médica que os impeça de praticar atividades físicas/esportivas, razão pela qual os atletas assumem os riscos e consequências relativas à sua participação, isentando a Associação dos Empregados da Itaipu Binacional (ASSEMIB) de qualquer responsabilidade sobre qualquer ocorrência.

COMISSÃO TÉCNICA

ANEXO 1 - REGRAS DA MODALIDADE BASQUETE

CAPÍTULO I - CATEGORIAS E SISTEMA DE DISPUTA.

Art.1º A competição da modalidade de basquete, de acordo com as regras oficiais da Confederação Brasileira de Basquete CBB e FIBA, será disputada em duas categorias “Masculino Masters 40Anos+ e Feminino Masters 38Anos+”, sendo que o sistema de disputa para as ambas categorias, será no formato de “**Quadrangular**”, com as equipes na 1º Fase, jogando entre si, classificando para a 2º Fase, a disputa da final, as duas primeiras, que somarem o maior número de pontos.

Parágrafo único - A inscrição para participar da competição em ambas categorias, estará aberta no período de **01 a 20 de setembro de 2026**, mediante o pagamento obrigatório da taxa no valor de R\$ 35,00 + 1Kg de Alimento, por atleta inscrito, que deverá ser feita direto na Secretaria da **ASSEMIB**, ou via **Pix CNPJ ASSEMIB 75.431.445/0001-25**, devendo o comprovante ser encaminhado, à Secretaria da ASSEMIB, via Whatsapp, 45-99921.0705.

Art.2º A contagem de pontos para a disputa de jogos na 1º Fase, será a seguinte:

- | | | |
|----|------------------------|------------------|
| a) | POR VITÓRIA | 02 (dois) pontos |
| b) | POR DERROTA | 01 (um) ponto |
| c) | POR INSUFICIÊNCIA | 01 (um) ponto |
| d) | POR NÃO COMPARECIMENTO | 00 (zero) ponto |
| e) | POR ABANDONO DE JOGO | 00 (zero) ponto |

Art.3º Em caso de empate em número de pontos entre duas ou mais equipes na 1º Fase, o critério de desempate entre as equipes envolvidas será:

- MAIOR NÚMERO DE VITÓRIA;
- CONFRONTO DIRETO;
- SALDO DE CESTAS DOS JOGOS REALIZADOS ENTRE AS EQUIPES EMPATADAS;
- CESTA “AVERAGE” DOS JOGOS REALIZADOS ENTRE AS EQUIPES EMPATADAS;
- CESTA “AVERAGE” DE TODOS OS JOGOS REALIZADOS PELAS EQUIPES EMPATADAS, e
- SORTEIO.

CAPÍTULO II - COMPETIÇÃO.

Art.4º As rodadas de jogos serão realizadas de acordo com a programação definida pela Comissão Técnica, com jogos preferencialmente às terças e quintas feiras, a partir das 20h30, aos sábados, a partir das 17h00 e, se for necessário aos domingos, a partir das 09h30, no Ginásio de Esportes da ASSEMIB.

Parágrafo Único - Será utilizada bolas Molten, as quais serão fornecidas pela Comissão Técnica, para o aquecimento e os jogos das equipes.

Art.5º As partidas serão disputadas em 4 (quatro) períodos de 10 minutos cada cronometrados com intervalo de 1(um) minuto entre o 1º e 2º e entre o 3º e 4º períodos. Entre o 2º e 3º períodos (meio tempo de jogo) o intervalo será de 5 minutos.

5.1) **Parágrafo Único:** Todo(a) atleta deverá obrigatoriamente ficar um período de tempo (um quarto) fora do jogo.

5.2) O(a) atleta poderá ser substituído(a) em qualquer momento de um dos quartos do jogo, porém o(as) dois(duas) atletas -substituído(a) e substituto(a)- “queimarão” o quarto.

5.3) Em caso de período extra as substituições serão livres, mesmo que o(a) atleta tenha participado dos 3 (três) primeiros períodos do jogo, ele(a) terá condições de jogo nos períodos extras.

5.4) Em ambas categorias, somente poderão participar da 3º partida da 1º Fase e do jogo da Final, os atletas que participarem da 1º ou 2º partida, na fase de classificação.

Art.6º Na hipótese de uma equipe não comparecer dentro do horário previsto, o árbitro aguardará 15 (quinze) minutos do primeiro jogo da rodada após a hora marcada, não havendo tolerância nos demais jogos da rodada, findos os quais a equipe presente será declarada vencedora pelo placar de 20 x 00 (vinte a zero).

Art.7º Se o fato previsto no parágrafo anterior ocorrer com as duas equipes, ambas serão declaradas perdedoras pelo placar de 20 x 00 (vinte a zero).

Art.8º É obrigatória a presença das equipes devidamente uniformizadas, com calções e camisas idênticas, assim como a cor padrão de meias, ou seja, todos atletas com uma só cor, em condições de jogo.

Art.9º Uma equipe perderá o jogo por NÚMERO INSUFICIENTE de jogadores, se durante o jogo, o número de jogadores daquela equipe na quadra for menor que 02 (dois). Se a equipe para a qual a vitória será dada estiver vencendo no momento da paralisação, o placar será mantido. Se a equipe declarada vencedora não estiver à frente, o placar será registrado como 02 x 00 (dois a zero) a seu favor.

Art.10 Somente poderão permanecer no banco de reservas, durante os jogos o Técnico, o Auxiliar Técnico e os atletas devidamente inscritos e registrados em súmula.

Art.11 Caso o árbitro encerre uma partida em razão de quaisquer incidentes ou fatos que motivem o seu encerramento, e aponte a equipe causadora desses mesmos fatos em súmula, esta equipe será considerada perdedora pela contagem de 02 x 00 (dois a zero).

Art.12 A equipe que não comparecer a 02 (dois) jogos programados, e for considerada perdedora por W x O, será ELIMINADA da competição.

Art.14 Os(as) atletas deverão apresentar documento de identificação sempre que solicitado pela equipe de arbitragem ou organização. O documento apresentado deverá estar dentro do prazo de validade. Os documentos válidos são: **a)** Carteira de Identidade (RG); **b)** Carteira de Identidade Profissional; **c)** Passaporte; e **d)** Carteira Nacional de Habilitação.

CAPÍTULO III - DISPOSIÇÕES DISCIPLINARES.

- Art.15** As infrações disciplinares serão processadas e julgadas pela Comissão Organizadora do Campeonato, na forma estabelecida no Art.16 e seus incisos, aplicando-se ainda as disposições emanadas nas regras estabelecidas pela **FIBA e adotadas na CBB e do Estatuto da ASSEMIB.**
- Art.16** O comportamento antidesportivo, de qualquer atleta ou representantes de equipe, bem como a agressão física ou verbal, tentada ou consumada, contra os árbitros e seus auxiliares, aos atletas e pessoas presentes, que gerem uma desqualificação do(s) atleta(s) em uma partida, estarão sujeitas as penalidades abaixo, quando da apresentação de um **Relatório pelo Arbitro** ou por um dos membros da Comissão Organizadora:
- 16.1** Conduta antidesportiva, atitudes contraria a disciplina ou a moral desportiva e reclamações improcedentes: Suspensão automática de 01 (um) jogo.
- 16.2** Ofensa moral aos árbitros, mesários e atletas: Suspensão automática de 02 (dois) jogos.
- 16.3** Prática ou tentativa de atos de violência física aos árbitros, mesários ou aos atletas: Eliminação do Campeonato.
- Art.17** O Atleta que ao ser DESQUALIFICADO persistir em atitudes antidesportivas fora da quadra será advertido pela Comissão Técnica, persistindo com conduta antidesportiva, atitudes contraria a disciplina ou a moral desportiva e reclamações improcedentes poderá ser eliminado da competição, uma vez, que o fato seja registrado em súmula ou em relatórios dos árbitros ou de um dos integrantes da Comissão Técnica.
- Art.18** O(s) Atleta(s) DESQUALIFICADO(S) da partida deverá (ão) dirigir-se a arquibancada atrás do seu banco de equipe, lá permanecendo durante a realização do jogo.
- Art.19** A partida na qual o atleta desqualificado deverá cumprir a suspensão automática, será a partida prevista na Tabela de Jogos, ou seja, imediatamente posterior àquela em que o fato ocorreu.

CAPÍTULO V - DISPOSIÇÕES GERAIS.

- Art.20** Independentemente da transcrição ou citação fazem parte integrante do presente Regulamento Geral e de seus Anexos, e serão aplicadas no que couber, a disposição constante do Livro de Regras Oficiais de cada modalidade.
- Art.21** Os casos omissos ao presente Regulamento Geral e de seus Anexos serão resolvidos pelos integrantes das Comissões Técnica e Disciplinar da competição.
- Art.22** A **ASSOCIAÇÃO DOS EMPREGADOS DA ITAIPU BINACIONAL (ASSEMIB)**, entende que todos os atletas inscritos estão devidamente aptos e em plenas condições física e de saúde para participarem da **JOGOS DA INTEGRAÇÃO 40 ANOS DA ASSEMIB – CELEBRANDO O PASSADO E CONSTRUINDO O FUTURO**, e que, não existe nenhuma recomendação médica que os impeça de praticar atividades físicas/esportivas, razão pela qual os atletas assumem os riscos e consequências relativas à sua participação, isentando a Associação dos Empregados da Itaipu Binacional (ASSEMIB) de qualquer responsabilidade sobre qualquer ocorrência.

FICHA DE INSCRIÇÃO - MODALIDADE BASQUETE

Nome da Equipe	
----------------	--

Declaro ter recebido o **REGULAMENTO GERAL DO JOGOS DA INTEGRAÇÃO - 40 ANOS DA ASSEMIB – CELEBRANDO O PASSADO E CONSTRUINDO O FUTURO**, o qual li, estando de pleno acordo com as normas, regras e responsabilidades estabelecidas.

Na qualidade de Técnico e/ou Representante da Equipe, reitero que todos os jogadores inscritos estão em perfeitas condições físicas, psíquicas e de saúde para participar da competição do **JOGOS DA INTEGRAÇÃO - 40 ANOS DA ASSEMIB – CELEBRANDO O PASSADO E CONSTRUINDO O FUTURO**, isentando a **Associação dos Empregados da Itaipu Binacional (ASSEMIB)** de qualquer responsabilidade sobre qualquer ocorrência durante o período da competição.

Declaro ainda que tenho conhecimento de todos os riscos inerente a competição e que assumo toda responsabilidade pessoal por qualquer ferimento, lesão acidente ou enfermidade, incluindo a possível incapacidade permanente e/ou morte que “eu ou qualquer atleta inscrito” possa sofrer durante a competição.

Autorizo, enquanto participo das competições, que em caso de lesões sofridas por “eu ou qualquer atleta inscrito” que às equipes médicas acionadas via Serviço de Atendimento Móvel de Urgência (SAMU), possam realizar o atendimento necessário, bem como, por este ato, eximo as pessoas do atendimento médico de qualquer reclamação, danos e reclamações que possam acontecer por atos e omissões em conexão com a prestação de tratamento médico de emergência ou não.

Na condição de responsável pela equipe, autorizo expressamente e garanto à **Associação dos Empregados da Itaipu Binacional (ASSEMIB)**, o direito incondicional ao uso, registro, publicação, difusão digital, por internet, televisão e/ou rádio e qualquer outra utilização em qualquer forma de mídia, publicidade, documentação visual, material promocional, merchandising ou cobertura cinematográfica de qualquer tipo pela minha participação e dos atletas no evento, bem como o uso de nome, imagem, voz e biografia em conexão com eles, sem compensação alguma para minha pessoa ou de qualquer atleta. Também renuncio ao direito de inspecionar e/ou aprovar o produto ou cópia que pode ser usada em conexão com eles ou ao uso ao qual pode ser aplicado.

Manifesto que estou de acordo que, em caso de não cumprimento do regulamento deste evento, que “eu ou qualquer atleta inscrito” seja desclassificado(a) e/ou expulso(a) da competição com base nos fundamentos que constam do Regulamento Geral. Pelo presente certifico que li, entendi e autorizei a presente renúncia de direitos. Firmando este documento voluntariamente reconheço que as leis que regem o presente são as da República Federativa do Brasil e concordo em submeter-me, com expressa renúncia a qualquer outro foro ou jurisdição aos tribunais ordinários da cidade de Foz do Iguaçu, Paraná, Brasil.

Assinatura do Técnico e/ou Representante da Equipe – Número RG

Esta declaração devidamente assinada deverá ser entregue obrigatoriamente junto com a Ficha de Inscrição até o dia 18.09.26. Lembrando que após essa data, conforme estabelece o Art. 5 do Regulamento Geral, fica proibido à inscrição e ou substituição de novos atletas.

ANEXO: 2 – REGRAS DA MODALIDADE FUTEBOL SUIÇO

CAPÍTULO I: CATEGORIAS - INSCRIÇÕES

- Art.1º** A competição da modalidade de Futebol Suíço, de acordo com as regras oficiais da Confederação Brasileira de Futebol Suíço, será disputada em duas categorias: “Adulto 18Anos+ Nascido até o Ano 2008, e Masters 45Anos+ Nascido até o Ano 1981”.
- Art.2º** As inscrições individuais para participar da competição em ambas categorias, estará aberta no período de **01 a 20 de setembro de 2026** (sendo de 01 a 14/09 exclusiva para associados e, a partir de 15/09, aberta também à comunidade em geral, sujeita à disponibilidade de vagas), ou até o preenchimento das vagas, mediante o pagamento obrigatório de taxa no valor de R\$ 35,00 + 1Kg de Alimento, que deverá ser feita diretamente pelo site www.40anos.assemib.com.br.
Obs.: Caso o participante não consiga realizar sua inscrição via site, poderá contactar a Secretaria da ASSEMIB para concluir sua inscrição, informando os seguintes dados:
- a) Nome completo;
 - b) Data de nascimento;
 - c) Número de telefone celular;
 - d) Poderão ser inscritos somente atletas maiores de 18 (dezoito) anos de idade.
- Art.3º** As equipes serão montadas pela Comissão Técnica, mediante sorteio, de acordo com o número de atletas inscritos.
- a) O jogador da categoria 45Anos+ poderá se inscrever também na Categoria Adulto 18Anos+. Neste caso, para participar de ambas as categorias, será obrigatório o pagamento de 2 (duas) taxas de inscrição;
 - b) Goleiros da categoria 18Anos+ não poderão se inscrever na categoria 45Anos+; e
 - c) Os goleiros que não forem inscritos e sorteados ficarão sob responsabilidade de cada equipe a escolha de um goleiro a ser indicado deverá ter a idade acima de 18 anos completos, não precisando ser associado e deverá pagar a taxa de inscrição.
- Art.4º** As equipes deverão ter a sua composição de mínimo 10 (dez) e no máximo 12 (doze) atletas, inscritos.
- Art.5º** Após o sorteio, não será permitida a substituição de atletas, exceto do goleiro, em caso de motivo de saúde comprovado por laudo médico ou abandono.

CAPÍTULO II: SISTEMA DE DISPUTA

- Art.6º** O sistema de disputa **para as ambas categorias**, será no formato de “**Quadrangular**”, com as equipes na 1º Fase, jogando entre si, classificando para a 2º Fase, a disputa da final, as duas primeiras, que somarem o maior número de pontos.
- Art.7º** A contagem de pontos para a disputa de jogos na 1º Fase, será a seguinte:
- a) por vitória 03 (três) pontos
 - b) empate com ou sem gol 01 (um) ponto
 - c) derrota 00 (zero) ponto
 - d) por não comparecimento 00 (zero) ponto
 - e) por abandono de jogo 00 (zero) ponto
- Art.8º** Em caso de empate em número de pontos entre duas ou mais equipes na 1º Fase, o critério de desempate entre as equipes envolvidas será:

- a) menor número de cartões vermelhos recebidos;
- b) menor número de cartões amarelos recebidos;
- c) confronto direto;
- d) maior número de vitórias;
- e) maior saldo de gols;
- f) maior número de gols pró; e
- g) sorteio.

CAPÍTULO III: - DA COMPETIÇÃO

Art.8º As rodadas de jogos de ambas as categorias serão realizadas conforme programação definida pela Comissão Técnica, às terças e quartas-feiras, a partir das 19h15, utilizando os dois campos da ASSEMIB. Caso a rodada seja cancelada em razão de condições climáticas adversas, a mesma será reagendada para outra data, mediante comunicação prévia aos representantes das equipes.

Parágrafo Único - Será utilizada bolas oficiais de futebol campo, as quais serão fornecidas pela Comissão Técnica, para o aquecimento e os jogos das equipes.

Art. 9º As partidas serão disputadas em 2 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos cada, havendo uma parada técnica de 1 (um) minuto a cada período de 10 (dez) minutos jogados de cada tempo, momento em que as equipes deverão efetuar as substituições de seus jogadores.

Parágrafo § 1º - Em todos os períodos de 10 (dez) minutos, os 2 (dois) minutos finais serão cronometrados. O intervalo entre o primeiro e o segundo tempo será de 3 (três) minutos.

Parágrafo § 2º - Todos os atletas relacionados em súmula e devidamente uniformizados deverão, obrigatoriamente, participar de 01 (um) período completo de 10 (dez) minutos durante a partida. O descumprimento desta regra acarretará na perda dos pontos conquistados pela equipe infratora na referida partida.

Parágrafo § 3º - Excetua-se do disposto no § 2º deste artigo a hipótese de lesão. Assim se algum atleta se lesionar e ficar impossibilitado de continuar na partida, poderá ser substituído por outro atleta de sua equipe, desde que o substituto possua idade igual ou superior à do atleta lesionado.

Art.10 Após cometida 05 (cinco) faltas coletivas, em um tempo de 20 (vinte) minutos, será feita a cobrança de tiro livre contra a equipe faltosa.

Art.11 As faltas serão zeradas do primeiro para o segundo tempo. Entre o primeiro tempo e o segundo tempo, as faltas serão acumulativas, após chegar na contagem de 5 (cinco) faltas, todas as demais outras faltas na sequência serão de cobrança de tiro livre de 12 metros contra a equipe faltosa. A escolha do cobrador das faltas é livre.

Art.12 Na categoria Masters 45Anos+, o goleiro não poderá passar do meio de campo, caso isso aconteça, será cobrado um tiro direto contra a equipe infratora.

Art.13 Toda ocorrência/infração de falta dentro da área será pênalti.

Art.14 Em relação aos “Uniformes” para os atletas (associado) deverá ter e usar o seu próprio colete com a logo da ASSEMB, caso seja identificado qualquer jogador com colete em cores similares que não seja da ASSEMB, o mesmo, ficará impedido de jogar.

Art.15 Caso, alguma equipe inscrita, opte por usar um jogo de camisa padrão com patrocinador, a mesma só poderá ser utilizada, desde que seja por todos integrantes da equipe, com exceção do goleiro.

Art.16 É proibido o uso de chuteira com travas, sendo permitido somente chuteiras de futebol suíço.

CAPÍTULO IV: DISPOSIÇÕES DISCIPLINARES

Art.17 Havendo qualquer tipo de invasão de campo por parte de **Familiares / Torcedores** devidamente identificados, para reclamar, ou a tentativa de ameaçar ou agredir a equipe de arbitragem, atletas adversários e ou membros de Comissão Técnica dos jogos, o(s) atleta(s) estará automaticamente eliminado da competição, ficando ainda, o mesmo de acordo com o Relatório do Arbitro, sujeito os sanções disciplinares previstas no Estatuto Social da ASSEMB.

Art.18 Jogador que durante a partida for expulso após receber o 2º(segundo) cartão amarelo, que em ato contínuo, implica no cartão vermelho, deverá cumprir suspensão automática de 1(uma) partida.

Art.19 Jogador que receber 1(um) cartão vermelho direto ficará suspenso por 1(uma) partida.

Art.20 Após a expulsão, poderá entrar outro jogador em seu lugar, somente depois de decorridos 5(cinco) minutos de jogo, ou após a equipe sofrer um gol dentro desse período.

Art.21 Caso haja a expulsão de 1(um) atleta de cada equipe, a substituição dos jogadores expulsos poderá ocorrer após a marcação de um gol.

Art.22 Na 1ª Fase da competição – 3 rodadas – o jogador que levar 2 (dois) cartões amarelos ou 1 (um) cartão vermelho direto estará automaticamente suspenso da próxima partida. Os cartões não serão zerados para a 2ª Fase, ou seja, no jogo final da competição.

Art.23 Cada equipe terá um goleiro fixo, caso o goleiro não compareça no horário do seu jogo programado, um dos integrantes de sua equipe deverá substituí-lo. Caso o goleiro sofra uma lesão grave durante uma partida, o mesmo poderá ser substituído na partida subsequente por outro goleiro, com a idade de sua respectiva categoria, desde que a lesão grave sofrida, seja constatada e comprovada por um laudo médico.

Art.24 A equipe que não comparecer com o mínimo de 06 (seis) atletas no horário determinado de jogo, divulgada pela Comissão Técnica, perderá por W x O, sendo o placar declarado de 03 x 00 em favor do adversário.

Art.25 A equipe que abandonar o campo de jogo com a partida em andamento será eliminada da competição, e todos os resultados dos jogos já realizados ou não, serão considerados 03 x 00 na tabela, para equipe adversária.

Art.26 Todos os jogadores deverão obrigatoriamente jogar uma partida na primeira fase de classificação, para ter direito de disputar o jogo único da fase final.

CAPÍTULO V: DISPOSIÇÕES GERAIS

Art.27 Independentemente da transcrição ou citação fazem parte integrante do presente Regulamento Geral e de seus Anexos, e serão aplicadas no que couber, a disposição constante do Livro de Regras Oficiais de cada modalidade.

Art.28 Os casos omissos ao presente Regulamento Geral e de seus Anexos serão resolvidos pelos integrantes das Comissões Técnica e Disciplinar da competição.

Art.29 A **ASSOCIAÇÃO DOS EMPREGADOS DA ITAIPU BINACIONAL (ASSEMIB)**, entende que todos os atletas inscritos estão devidamente aptos e em plenas condições física e de saúde para participarem da **JOGOS DA INTEGRAÇÃO 40 ANOS DA ASSEMIB – CELEBRANDO O PASSADO E CONSTRUINDO O FUTURO**, e que, não existe nenhuma recomendação médica que os impeça de praticar atividades físicas/esportivas, razão pela qual os atletas assumem os riscos e consequências relativas à sua participação, isentando a Associação dos Empregados da Itaipu Binacional (ASSEMIB) de qualquer responsabilidade sobre qualquer ocorrência.

FICHA DE INSCRIÇÃO DA MODALIDADE DE FUTEBOL SUÍÇO

Nome da Equipe	
Nome do Representante	

Na qualidade de Técnico e/ou Representante da Equipe, reitero que todos os jogadores inscritos estão em perfeitas condições físicas, psíquicas e de saúde para participar da competição do **JOGOS DA INTEGRAÇÃO - 40 ANOS DA ASSEMIB – CELEBRANDO O PASSADO E CONSTRUINDO O FUTURO**, isentando a **Associação dos Empregados da Itaipu Binacional (ASSEMIB)** de qualquer responsabilidade sobre qualquer ocorrência durante o período da competição.

Declaro ainda que tenho conhecimento de todos os riscos inerente a competição e que assumo toda responsabilidade pessoal por qualquer ferimento, lesão acidente ou enfermidade, incluindo a possível incapacidade permanente e/ou morte que “eu ou qualquer atleta inscrito” possa sofrer durante a competição.

Autorizo, enquanto participo das competições, que em caso de lesões sofridas por “eu ou qualquer atleta inscrito” que às equipes médicas acionadas via Serviço de Atendimento Móvel de Urgência (SAMU), possam realizar o atendimento necessário, bem como, por este ato, eximo as pessoas do atendimento médico de qualquer reclamação, danos e reclamações que possam acontecer por atos e omissões em conexão com a prestação de tratamento médico de emergência ou não.

Na condição de responsável pela equipe, autorizo expressamente e garanto à **Associação dos Empregados da Itaipu Binacional (ASSEMIB)**, o direito incondicional ao uso, registro, publicação, difusão digital, por internet, televisão e/ou rádio e qualquer outra utilização em qualquer forma de mídia, publicidade, documentação visual, material promocional, merchandising ou cobertura cinematográfica de qualquer tipo pela minha participação e dos atletas no evento, bem como o uso de nome, imagem, voz e biografia em conexão com eles, sem compensação alguma para minha pessoa ou de qualquer atleta. Também renuncio ao direito de inspecionar e/ou aprovar o produto ou cópia que pode ser usada em conexão com eles ou ao uso ao qual pode ser aplicado.

Manifesto que estou de acordo que, em caso de não cumprimento do regulamento deste evento, que “eu ou qualquer atleta inscrito” seja desclassificado(a) e/ou expulso(a) da competição com base nos fundamentos que constam do Regulamento Geral. Pelo presente certifico que li, entendi e autorizei a presente renúncia de direitos. Firmando este documento voluntariamente reconheço que as leis que regem o presente são as da República Federativa do Brasil e concordo em submeter-me, com expressa renúncia a qualquer outro foro ou jurisdição aos tribunais ordinários da cidade de Foz do Iguaçu, Paraná, Brasil.

Assinatura do Técnico e/ou Representante da Equipe – Número RG

Esta declaração devidamente assinada deverá ser entregue obrigatoriamente junto com a Ficha de Inscrição até o dia 18.09.26. Lembrando que após essa data, conforme estabelece o Art. 5 do Regulamento Geral, fica proibido à inscrição e ou substituição de novos atletas.

ANEXO: 3 – REGRAS DA MODALIDADE FUTSAL

CAPÍTULO I: CATEGORIAS – INSCRIÇÕES

Art.1º A competição da modalidade do Futsal, de acordo com as regras oficiais da Confederação Brasileira de Futsal (CBFS), e deste Regulamento será disputada em 4 (QUATRO) categorias, sendo:

- a) Categoria Adulto – Equipes Convidadas
- b) Categoria Sub:6/7/8
- c) Categoria Sub:9/10;11
- d) Categoria Sub 12,13,14

Art.2º A inscrição na Categoria Adulto – Equipes Convidadas estará aberta no período de **01 a 20 de setembro de 2026**, mediante o pagamento obrigatório da taxa no valor de **R\$ 35,00 + 1Kg de Alimento, por atleta inscrito**, que deverá ser feita direto na Secretaria da **ASSEMIB**, ou via **Pix CNPJ ASSEMIB 75.431.445/0001-25**, devendo o comprovante ser encaminhado, à Secretaria da ASSEMIB, via Whatsapp, 45-99921.0705, assim como a ficha de inscrição devidamente preenchida com os seguintes dados:

- a) Nome da Equipe
- b) Nome dos Atletas / Número de RG / Assinadas
- c) Devidamente assinada pelo representante da equipe
- d) As equipes deverão ter em sua composição o mínimo de 08 (oito) e no máximo de 12 (doze) atletas.

Art.3º As inscrições nas 3 Categorias Escolinhas: Sub:6/7/8, Sub:9/10;11 e Sub 12,13,14, estará aberta aos alunos/associados interessados das Escolinhas, no período de **01 a 20 de setembro de 2026**, mediante o pagamento obrigatório de taxa individual no valor de **R\$ 35,00 + 1 Kg de Alimento**, que deverá ser feita direto na secretaria da ASSEMIB, ou via Pix CNPJ DA ASSEMIB 75.431.445/0001-25, informando via WhatsApp, os seguintes dados:

- a) Nome completo
- b) Data de Nascimento
- c) Número de telefone celular

Parágrafo único - As equipes das Categorias Escolinhas serão montadas pelo Coordenador das Escolinhas, de acordo com o número de atletas inscritos, mediante sorteio observando os critérios de: idade, posição e condição técnica, sendo convidado um pai de atleta para ser o Técnico.

CAPÍTULO II: SISTEMA DE DISPUTA

Art.4º O sistema de disputa para as ambas categorias, será no formato de **“Quadrangular ou não completando o número de equipes prevista será Triangular”**, com as equipes na 1º Fase, jogando entre si, classificando para a 2º Fase, a disputa da final, as duas primeiras, que somarem o maior número de pontos.

Art.5º A contagem de pontos para a disputa de jogos na 1º Fase, será a seguinte:

- | | |
|-----------------------|------------------|
| a) por vitória | 03 (três) pontos |
| b) empate | 01 (um) ponto |
| c) derrota | 00 (zero) ponto |
| d) não comparecimento | 00 (zero) ponto |
| e) abandono de jogo | 00 (zero) ponto |

Art.6º Em caso de empate em número de pontos entre duas ou mais equipes na 1º Fase, o critério de desempate entre as equipes envolvidas será

- a) confronto direto;
- b) saldo de gols “pró/contra”;
- c) maior número de gols marcados/positivos;
- d) menor número de gols sofridos; e
- e) sorteio.

CAPÍTULO III: COMPETIÇÃO.

Art.7º O tempo regulamentar de disputas das partidas será:

7.1) CATEGORIA ADULTO:

2 (dois) dois tempos de 20 (vinte) minutos corridos, sendo que apenas os 2 (dois) últimos minutos de cada período, será cronometrado. O intervalo entre o 1º primeiro e o 2º segundo tempo, será de 3 (três) minutos

7.2) CATEGORIA: SUB 6/7/8

2 (dois) tempos de 10 (dez) minutos, sendo que apenas o último minuto de cada período, será cronometrado. O intervalo entre o 1º primeiro e o 2º segundo tempo, será de 3 (três) minutos.

7.3) CATEGORIA: SUB 9/10/11

2 (dois) tempos de 12(doze) minutos, sendo que apenas os 2 (dois) últimos minutos de cada período, será cronometrado. O intervalo entre o 1º primeiro e o 2º segundo tempo, será de 3 (três) minutos.

7.3) CATEGORIA: SUB 12/13/14

2 (dois) tempos de 15(doze) minutos, sendo que apenas os 2 (dois) últimos minutos de cada período, será cronometrado. O intervalo entre o 1º primeiro e o 2º segundo tempo, será de 3 (três) minutos.

Art.8º Para as disputas dos jogos da **Categoria Adulto, Sub 9/10/11 e Sub 12/13/14**, serão utilizadas as regras oficiais previstas pela Confederação Brasileira de Futsal.

Art.9º As regras abaixo, com suas adaptações serão excepcionalmente, aplicadas somente na **Categoria SUB:6/7/8.**

9.1) O gol proveniente da cobrança de um tiro lateral somente terá validade caso haja dois toques na bola de atletas diferentes da equipe que cobrou o lateral;

9.2) Durante a reposição de bola pelo goleiro, o time adversário deve respeitar o espaço de 10 (dez) metros de distância da linha de fundo; e

9.3) O gol proveniente da saída de bola do meio de quadra somente terá validade caso haja dois toques na bola de atletas diferentes da equipe que cobrou o lateral.

Art.10 A Equipe de Arbitragem seguirá as regras oficiais previstas pela Confederação Brasileira de Futebol de Salão, com as adaptações previstas no Art. 9, deste Regulamento.

Art.11 Haverá somente terá 15 (quinze) minutos de tolerância para o primeiro jogo de cada rodada.

Art.12 A equipe que não comparecer no horário do jogo programado pela COMISSAO TECNICA, perderá por W X O, sendo o placar declarado de 03 a 00 em favor do adversário.

Art.14 O número mínimo de atletas para dar início de uma partida será de (04) atletas por equipe.

Art.15 Em relação aos UNIFORMES para as Categorias Sub:6/7/8, Sub:9/10;11 e Sub 12,13,14, os atletas (associado) deverá ter e usar o seu próprio conjunto de uniforme com a logo da ASSEMIB, caso seja identificado qualquer jogador com o conjunto de uniforme e em cores similares que não seja a modelagem da ASSEMIB, o mesmo, ficará impedido de jogar.

Art.16 Caso, alguma equipe inscrita, opte por usar um jogo de camisa – uniforme – padrão com patrocinador, a mesma poderá ser utilizada, desde que seja por todos integrantes, com exceção do goleiro.

Art.17 Na Categoria Adulto, o UNIFORME para as equipes inscritas deverá ser um jogo de camisas/calções com modelagem padrão idênticas de cor/patrocínio, caso uma equipe deseje adotar o Colete da ASSEMIB, como camisa, incluindo um calção numa cor padrão, a mesma, poderá utilizar, desde que seja por todos integrantes, com a modelagem padrão idênticas de cor, com exceção do goleiro.

Art.18 As rodadas de jogos serão realizadas de acordo com a programação/horário definido pela Comissão Técnica, conforme a seguir:

18.1) CATEGORIA ADULTO: preferencialmente às quartas e quintas feiras, a partir das 19h30;

18.2) CATEGORIAS: SUB:6/7/8; SUB:9/10/11; SUB:12/13/14: preferencialmente aos sábados e domingos, pela manhã, a partir das 09h15.

Parágrafo Único - Será utilizada bolas oficiais de futebol de salão, as quais serão fornecidas pela Comissão Técnica, para o aquecimento e os jogos das equipes.

CAPÍTULO IV: DISPOSIÇÕES DISCIPLINARES

Art.19 As penalidades decorrentes da aplicação de cartões disciplinares terão a seguinte ordem de punições:

19.1) 3 (três) cartões amarelos, suspensão automaticamente de 1 (uma) partida.

- 19.2)** 1 (um) cartão vermelho direto, suspensão automaticamente de 2 (duas) partidas.
- 19.3)** 1 (um) cartão vermelho direto, com registro da ocorrência em “Relatório da Equipe de Arbitragem”, será analisado pela COMISSÃO TÉCNICA, sendo passível de maior punição.

CAPÍTULO V: DISPOSIÇÕES GERAIS

- Art.20** Independentemente da transcrição ou citação fazem parte integrante do presente Regulamento Geral e de seus Anexos, e serão aplicadas no que couber, a disposição constante do Livro de Regras Oficiais de cada modalidade.
- Art.21** Os casos omissos ao presente Regulamento Geral e de seus Anexos serão resolvidos pelos integrantes das Comissões Técnica e Disciplinar da competição.
- Art.22** A **ASSOCIAÇÃO DOS EMPREGADOS DA ITAIPU BINACIONAL (ASSEMIB)**, entende que todos os atletas inscritos estão devidamente aptos e em plenas condições física e de saúde para participarem da **JOGOS DA INTEGRAÇÃO 40 ANOS DA ASSEMIB – CELEBRANDO O PASSADO E CONSTRUINDO O FUTURO**, e que, não existe nenhuma recomendação médica que os impeça de praticar atividades físicas/esportivas, razão pela qual os atletas assumem os riscos e consequências relativas à sua participação, isentando a Associação dos Empregados da Itaipu Binacional (ASSEMIB) de qualquer responsabilidade sobre qualquer ocorrência.

FICHA DE INSCRIÇÃO - MODALIDADE FUTSAL

Nome da Equipe			
Nome do Representante			
Telefone de Contato		E-mail	
Cor (es) do Uniforme			
NOME DO ATLETA	Nº DOCUMENTO DE IDENTIDADE (RG)	NA CONDIÇÃO DE PARTICIPANTE DO JOGOS DECLARO E ASSINO ABAIXO, ESTAR EM PLENAS CONDIÇÕES FÍSICAS PARA A PRÁTICA ESPORTIVA.	

Técnico:		
Auxiliar Técnico:		

Na condição de Técnico e/ou Representante da Equipe, responsável pela equipe e pelos atletas, **declaro** para os devidos fins que todos os jogadores acima relacionados e inscritos, estão aptos e em plena condição física para a prática esportiva e para participar do **Jogos da Integração - "40 Anos da Assemib – Celebrando o passado e construindo o futuro"**, a realizar-se nas dependências da **Associação dos Empregados da Itaipu Binacional (ASSEMIB)**, no período de **19.09.26 a 31.10.26"**, e que, não existe nenhuma recomendação médica que os impeça de praticar atividades físicas, razão pela qual assumo todos os riscos e consequências relativas à participação dos atletas acima denominados, isentando a **Associação dos Empregados da Itaipu Binacional (ASSEMIB)** de qualquer responsabilidade sobre qualquer ocorrência.

Assinatura do Técnico e/ou Representante da Equipe – Número RG

TERMO DE RESPONSABILIDADE – MODALIDADE FUTSAL.

Declaro ter recebido o **REGULAMENTO GERAL DO JOGOS DA INTEGRAÇÃO - 40 ANOS DA ASSEMIB – CELEBRANDO O PASSADO E CONSTRUINDO O FUTURO**, o qual li, estando de pleno acordo com as normas, regras e responsabilidades estabelecidas.

Na qualidade de Técnico e/ou Representante da Equipe, reitero que todos os jogadores inscritos estão em perfeitas condições físicas, psíquicas e de saúde para participar da competição do **JOGOS DA INTEGRAÇÃO - 40 ANOS DA ASSEMIB – CELEBRANDO O PASSADO E CONSTRUINDO O FUTURO**, isentando a **Associação dos Empregados da Itaipu Binacional (ASSEMIB)** de qualquer responsabilidade sobre qualquer ocorrência durante o período da competição.

Declaro ainda que tenho conhecimento de todos os riscos inerente a competição e que assumo toda responsabilidade pessoal por qualquer ferimento, lesão acidente ou enfermidade, incluindo a possível

incapacidade permanente e/ou morte que “eu ou qualquer atleta inscrito” possa sofrer durante a competição.

Autorizo, enquanto participo das competições, que em caso de lesões sofridas por “eu ou qualquer atleta inscrito” que às equipes médicas acionadas via Serviço de Atendimento Móvel de Urgência (SAMU), possam realizar o atendimento necessário, bem como, por este ato, eximo as pessoas do atendimento médico de qualquer reclamação, danos e reclamações que possam acontecer por atos e omissões em conexão com a prestação de tratamento médico de emergência ou não.

Na condição de responsável pela equipe, autorizo expressamente e garanto à **Associação dos Empregados da Itaipu Binacional (ASSEMIB)**, o direito incondicional ao uso, registro, publicação, difusão digital, por internet, televisão e/ou rádio e qualquer outra utilização em qualquer forma de mídia, publicidade, documentação visual, material promocional, merchandising ou cobertura cinematográfica de qualquer tipo pela minha participação e dos atletas no evento, bem como o uso de nome, imagem, voz e biografia em conexão com eles, sem compensação alguma para minha pessoa ou de qualquer atleta. Também renuncio ao direito de inspecionar e/ou aprovar o produto ou cópia que pode ser usada em conexão com eles ou ao uso ao qual pode ser aplicado.

Manifesto que estou de acordo que, em caso de não cumprimento do regulamento deste evento, que “eu ou qualquer atleta inscrito” seja desclassificado(a) e/ou expulso(a) da competição com base nos fundamentos que constam do Regulamento Geral. Pelo presente certifico que li, entendi e autorizei a presente renúncia de direitos. Firmando este documento voluntariamente reconheço que as leis que regem o presente são as da República Federativa do Brasil e concordo em submeter-me, com expressa renúncia a qualquer outro foro ou jurisdição aos tribunais ordinários da cidade de Foz do Iguaçu, Paraná, Brasil.

Assinatura do Técnico e/ou Representante da Equipe – Número RG

Esta declaração devidamente assinada deverá ser entregue obrigatoriamente junto com a Ficha de Inscrição até o dia 18.09.26. Lembrando que após essa data, conforme estabelece o Art. 5 do Regulamento Geral, fica proibido à inscrição e ou substituição de novos atletas.

ANEXO: 4 – REGRAS DA MODALIDADE DO VOLEIBOL

CAPÍTULO I: CATEGORIAS - INSCRIÇÕES

Art.1º A competição da modalidade do **Voleibol Feminino**, de acordo com as regras oficiais da Confederação Internacional e Brasileira de Voleibol (CBVB e FIVB), e deste Regulamento, será disputada em 3 (TRES) categorias, sendo:

- a) Categoria Adulto Feminino 40Anos+ – Equipes Convidadas
- b) Categoria Sub:12/13/14
- c) Categoria Sub:15/16/17

Art.2º A inscrição na Categoria Adulto Feminino 40Anos+ – Equipes Convidadas estará aberta no período de **01 a 20 de setembro de 2026**, mediante o pagamento obrigatório da taxa no valor de **R\$ 35,00 + 1Kg de Alimento, por atleta inscrito**, que deverá ser feita direto na Secretaria da

ASSEMB, ou via **Pix CNPJ ASSEMB 75.431.445/0001-25**, devendo o comprovante ser encaminhado, à Secretaria da ASSEMB, via Whatsapp, 45-99921.0705, assim como a ficha de inscrição devidamente preenchida com os seguintes dados:

- a) Nome da Equipe
- b) Nome dos Atletas / Número de RG / Assinadas
- c) Devidamente assinada pelo representante da equipe
- d) As equipes terão a sua composição de mínimo 08 (oito) e no máximo 12 (doze) atletas.

Parágrafo Único: Após entregue a Ficha de Inscrição e o início da competição não será permitido a inclusão ou a substituição de atletas.

Art.3º As inscrições nas 2 Categorias: **Sub:12/13/14 e Sub 15,16,17**, estará aberta as alunas/associadas interessadas das Escolinhas, no período de 01 a 20 de setembro de 2026, mediante o pagamento obrigatório de taxa individual no valor de **R\$ 35,00 + 1 Kg de Alimento**, que deverá ser feita direto na secretaria da ASSEMB, ou via Pix CNPJ DA ASSEMB 75.431.445/0001-25, informando via WhatsApp, os seguintes dados:

- a) Nome completo
- b) Data de Nascimento
- c) Número de telefone celular

Parágrafo único - As equipes das Categorias acima mencionadas serão montadas pelo Coordenador das Escolinhas, de acordo com o número de atletas, mediante sorteio, observando os critérios de: idade, posição e condição técnica, sendo convidado um professor para ser o Técnico.

CAPÍTULO II: SISTEMA DE DISPUTA

Art.4º O sistema de disputa para as ambas categorias, será no formato de “Quadrangular ou não completando o número de equipes prevista será Triangular”. As equipes na 1º Fase, jogarão entre si, classificando para a 2º Fase, a disputa da final, as duas primeiras, que somarem o maior número de pontos.

Art.5º A contagem de pontos para a disputa de jogos na 1º Fase, será a seguinte:

- a) vitória por 2x0. 3 (três) pontos
- b) derrota por 0x2. 1 (um) ponto
- c) vitória por 2x1. 2 (dois) ponto
- d) derrota por 1x2 1 (um) ponto

Art.6º Em caso de empate em número de pontos entre duas ou mais equipes na 1º Fase, o critério de desempate entre as equipes envolvidas será:

- a) confronto direto;
- b) número de vitórias;
- c) set “average”;
- d) pontos “average”; e
- e) sorteio.

Fórmulas de cálculos dos Itens é: **c) set average:** sets ganhos/sets perdidos. **d) ponto average:** pontos feitos/pontos sofridos.

Art.7º Em todas as categorias, as partidas na 1ºFase serão disputadas em melhor de 2 (dois) sets vencedores e na Fase Final, em melhor de 3 (três) sets vencedores, ambos sets de 25 pontos. Havendo a necessidade de um set decisivo de desempate (*tie-break*), este será de 15 pontos, com vantagem obrigatória de 2 (dois) pontos de diferença.

CAPÍTULO III: DA COMPETIÇÃO.

Art.8 A competição na **CATEGORIA ADULTA**, é destinada exclusivamente, as atletas que disputam ou já disputaram as competições municipais na Categoria D.

Art.9 Estão proibidas de participar da competição, as Atletas que jogão ou já jogaram competições oficiais municipais nas categorias A, B ou C, assim como Jogos Regionais ou Abertos do Paraná, assim como de Campeonatos Paranaenses de Voleibol.

Art.10 As equipes poderão inscrever no mínimo 08 (oito) e no máximo 12 (doze) atletas, sendo:

- 2 atletas na faixa etária entre 25 e 30 anos completos, nascidas até o ano 2001;
- 2 atletas na faixa etária entre 31 a 39 anos completos, nascidas até o ano 1995; e
- 8 atletas na faixa etária acima de 40 anos, nascidas até o ano 1987.

Art.11 A composição da formação das equipes em quadra para a disputa de cada set, deverá ter obrigatoriamente, as seguintes faixas etárias:

- 1 Atleta entre 25 e 30 anos;
- 1 Atleta entre 31 e 39 anos; e
- 4 Atletas acima de 40.

Parágrafo § 1º - As equipes que descumprirem os Art.8, 9 e 10, terão suas atletas excluídas da competição e, em caso de vitória, a contagem de pontos, serão desconsiderados, assim como o resultado da partida, outorgando vitória à equipe oponente.

Parágrafo § 1º - As substituições durante as partidas/sets somente poderão ocorrer entre as atletas dentro de suas respectivas faixa-etária, com exceção apenas para as Atletas acima de 40 anos, que poderão substituir as atletas das faixas etárias inferiores.

- Art.12** As atletas deverão apresentar documento de identificação sempre que solicitado pela equipe de arbitragem ou organização. O documento apresentado deverá estar dentro do prazo de validade. Os documentos válidos são: **a)** Carteira de Identidade (RG); **b)** Carteira de Identidade Profissional; **c)** Passaporte; e **d)** Carteira Nacional de Habilitação.
- Art.13** Somente poderão permanecer no banco de reservas, durante os jogos o Técnico, o Auxiliar Técnico e as atletas devidamente inscritas e registradas em súmula.
- Art.14** Haverá somente 15 (quinze) minutos de tolerância para o primeiro jogo de cada rodada.
- Art.15** A equipe que não comparecer no horário do jogo programado pela COMISSAO TECNICA, perderá por W X O, sendo o placar declarado de 03 a 00 em favor do adversário.
- Art.16** O número mínimo de atletas para iniciar uma partida será de 5 (cinco) atletas por equipe.
- Art.17** Em relação aos UNIFORMES para as Categorias Sub:12/13/14 e Sub 15,16,17, as atletas (associados) deverá ter e usar o seu próprio conjunto de uniforme com a logo da ASSEMIB, caso seja identificado qualquer jogadora com o conjunto de uniforme e em cores similares que não seja a modelagem da ASSEMIB, a mesma, ficará impedida de jogar.
- Art.18** Caso, alguma equipe inscrita, opte por usar um jogo de camisa – uniforme – padrão com patrocinador, a mesma poderá ser utilizada, desde que seja por todas integrantes, com exceção da atleta libero.
- Art.19** Na Categoria Adulto, o UNIFORME para as equipes inscritas deverá ser um jogo de camisas/bermudas com modelagem padrão idênticas de cor/patrocínio, caso uma equipe deseje adotar o Colete da ASSEMIB, como camisa, incluindo um calção numa cor padrão, a mesma, poderá utilizar, desde que seja por todos integrantes, com a modelagem padrão idênticas de cor, com exceção do goleiro.
- Art.20** As rodadas de jogos serão realizadas de acordo com a programação/horário definido pela Comissão Técnica, com jogos:
- CATEGORIA ADULTO:** preferencialmente às segundas e quartas feiras, a partir das 19h30 e se necessário aos sábados e domingos, em horários a serem definidos.
- CATEGORIAS: SUB:12/13/14; SUB:15/16/17:** preferencialmente aos sábados e domingos, pela manhã, a partir das 09h15.
- Parágrafo único** - Será utilizada bolas oficiais de voleibol, as quais serão fornecidas pela Comissão Técnica, para o aquecimento e os jogos das equipes.

CAPÍTULO IV: DISPOSIÇÕES DISCIPLINARES

- Art.21** As penalidades decorrentes da aplicação das sanções disciplinares terão a seguinte ordem de punições, pelo 1º Árbitro, em ordem de gravidade, conforme a conduta do jogador, treinador, ou membro da equipe.

ADVERTÊNCIA VERBAL. Alerta inicial dado pelo Árbitro para pequenos deslizes na conduta. Não há registro em súmula.

CARTÃO AMARELO. O Árbitro formalizará uma advertência oficial por atitude antidesportiva, não resultando em perda de pontos nem em mudança de saque.

CARTÃO VERMELHO: O Árbitro aplicará o cartão vermelho por conduta rude, resultando, como consequência na punição da perda de 1 ponto e direito de saque para a equipe adversária.

EXPULSÃO: O Árbitro apresentará os cartões amarelo e vermelho juntos na mesma mão, implicando como consequência a punição, para uma jogadora ou membro da comissão técnica, ter de deixar a quadra e permanecer na área de penalidade até o final do set atual.

DESQUALIFICAÇÃO: O Árbitro apresentará, os cartões amarelo e vermelho separadamente, em mãos diferentes, implicando, como consequência a punição para uma jogadora ou membro da comissão técnica, ser excluída/banida da partida, devendo deixar a área de controle do jogo imediatamente.

CAPÍTULO V: DISPOSIÇÕES GERAIS

Art.22 Independentemente da transcrição ou citação fazem parte integrante do presente Regulamento Geral e de seus Anexos, e serão aplicadas no que couber, a disposição constante do Livro de Regras Oficiais de cada modalidade.

Art.23 Os casos omissos ao presente Regulamento e de seus Anexos, serão resolvidos pelos integrantes das **COMISSÕES TÉCNICA E DISCIPLINAR** da competição.

Art.24 A **ASSOCIAÇÃO DOS EMPREGADOS DA ITAIPU BINACIONAL (ASSEMB)**, entende que todas as atletas inscritos estão devidamente aptos e em plenas condições física e de saúde para participarem da **JOGOS DA INTEGRAÇÃO 40 ANOS DA ASSEMB – CELEBRANDO O PASSADO E CONSTRUINDO O FUTURO**, e que, não existe nenhuma recomendação médica que os impeça de praticar atividades físicas/esportivas, razão pela qual os atletas assumem os riscos e consequências relativas à sua participação, isentando a Associação dos Empregados da Itaipu Binacional (ASSEMB) de qualquer responsabilidade sobre qualquer ocorrência.

FICHA DE INSCRIÇÃO - MODALIDADE VOLEIBOL

Nome da Equipe			
Nome do Representante			
Telefone de Contato		E-mail	
Cor (es) do Uniforme			
NOME DO ATLETA	Nº DOCUMENTO DE IDENTIDADE (RG)	NA CONDIÇÃO DE PARTICIPANTE DO JOGOS DECLARO E ASSINO ABAIXO, ESTAR EM PLENAS CONDIÇÕES FÍSICAS PARA A PRÁTICA ESPORTIVA.	

Técnico:

Auxiliar Técnico:

Na condição de Técnico e/ou Representante da Equipe, responsável pela equipe e pelos atletas, **declaro** para os devidos fins que todos os jogadores acima relacionados e inscritos, estão aptos e em plena condição física para a prática esportiva e para participar do **Jogos da Integração - "40 Anos da Assemib – Celebrando o passado e construindo o futuro"**, a realizar-se nas dependências da **Associação dos Empregados da Itaipu Binacional (ASSEMB)**, no período de **19.09.26 a 31.10.26**", e que, não existe nenhuma recomendação médica que os impeça de praticar atividades físicas, razão pela qual assumo todos os riscos e consequências relativas à participação dos atletas acima denominados, isentando a **Associação dos Empregados da Itaipu Binacional (ASSEMB)** de qualquer responsabilidade sobre qualquer ocorrência.

Assinatura do Técnico e/ou Representante da Equipe – Número RG

TERMO DE RESPONSABILIDADE – MODALIDADE VOLEIBOL.

Declaro ter recebido o **REGULAMENTO GERAL DO JOGOS DA INTEGRAÇÃO - 40 ANOS DA ASSEMB – CELEBRANDO O PASSADO E CONSTRUINDO O FUTURO**, o qual li, estando de pleno acordo com as normas, regras e responsabilidades estabelecidas.

Na qualidade de Técnico e/ou Representante da Equipe, reitero que todos os jogadores inscritos estão em perfeitas condições físicas, psíquicas e de saúde para participar da competição do **JOGOS DA INTEGRAÇÃO - 40 ANOS DA ASSEMB – CELEBRANDO O PASSADO E CONSTRUINDO O FUTURO**, isentando a **Associação dos Empregados da Itaipu Binacional (ASSEMB)** de qualquer responsabilidade sobre qualquer ocorrência durante o período da competição.

Declaro ainda que tenho conhecimento de todos os riscos inerente a competição e que assumo toda responsabilidade pessoal por qualquer ferimento, lesão acidente ou enfermidade, incluindo a possível incapacidade permanente e/ou morte que "eu ou qualquer atleta inscrito" possa sofrer durante a competição.

APOIO:

Autorizo, enquanto participo das competições, que em caso de lesões sofridas por “eu ou qualquer atleta inscrito” que às equipes médicas acionadas via Serviço de Atendimento Móvel de Urgência (SAMU), possam realizar o atendimento necessário, bem como, por este ato, eximo as pessoas do atendimento médico de qualquer reclamação, danos e reclamações que possam acontecer por atos e omissões em conexão com a prestação de tratamento médico de emergência ou não.

Na condição de responsável pela equipe, autorizo expressamente e garanto à **Associação dos Empregados da Itaipu Binacional (ASSEMIB)**, o direito incondicional ao uso, registro, publicação, difusão digital, por internet, televisão e/ou rádio e qualquer outra utilização em qualquer forma de mídia, publicidade, documentação visual, material promocional, merchandising ou cobertura cinematográfica de qualquer tipo pela minha participação e dos atletas no evento, bem como o uso de nome, imagem, voz e biografia em conexão com eles, sem compensação alguma para minha pessoa ou de qualquer atleta. Também renuncio ao direito de inspecionar e/ou aprovar o produto ou cópia que pode ser usada em conexão com eles ou ao uso ao qual pode ser aplicado.

Manifesto que estou de acordo que, em caso de não cumprimento do regulamento deste evento, que “eu ou qualquer atleta inscrito” seja desclassificado(a) e/ou expulso(a) da competição com base nos fundamentos que constam do Regulamento Geral. Pelo presente certifico que li, entendi e autorizei a presente renúncia de direitos. Firmando este documento voluntariamente reconheço que as leis que regem o presente são as da República Federativa do Brasil e concordo em submeter-me, com expressa renúncia a qualquer outro foro ou jurisdição aos tribunais ordinários da cidade de Foz do Iguaçu, Paraná, Brasil.

Assinatura do Técnico e/ou Representante da Equipe – Número RG

Esta declaração devidamente assinada deverá ser entregue obrigatoriamente junto com a Ficha de Inscrição até o dia 18.09.26. Lembrando que após essa data, conforme estabelece o Art. 5 do Regulamento Geral, fica proibido à inscrição e ou substituição de novos atletas.

ANEXO: 5 – REGRAS DA MODALIDADE SINUCA

CAPÍTULO I: INSCRIÇÕES

Art.1º A competição da modalidade do Sinuca/Bola 8, será realizado na Categoria Individual de acordo com as normas e regras oficiais da Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca (CBBS) e às estabelecidas neste Regulamento Específico da Competição.

Art.2º A inscrição estará aberta no período de **01 a 20 de setembro de 2026** (sendo de 01 a 14/09 exclusiva para associados e, a partir de 15/09, aberta também à comunidade em geral, sujeita à disponibilidade de vagas), a todos interessados, mediante o pagamento obrigatório de taxa no valor de **R\$ 35,00 + 1 Kg de Alimento**, ou até o preenchimento das vagas, que deverá ser feita diretamente pelo site www.40anos.assemib.com.br. Obs.: Caso o participante não consiga realizar sua inscrição via site, poderá contactar a Secretaria da ASSEMIB para concluir sua inscrição, mediante o preenchimento da FICHA DE INSCRIÇÃO, com os seguintes dados: Nome completo; Data de nascimento; Número de telefone celular e modalidade.

Art.3º As inscrições estarão abertas aos interessados (associados e convidados) até completar o máximo de 48 (quarenta oito) jogadores, devendo os jogadores terem idade superior a 18 anos.

CAPÍTULO II: SISTEMA DE DISPUTA

- Art.4º** O sistema de disputa da modalidade de Sinuca será realizado em duas fases: 1ª Fase – Fase de Grupos, e 2ª Fase – Fase Eliminatória, de acordo com o número de jogadores inscritos, limitado ao máximo de 48 (quarenta oito) jogadores.
- Art.5º** Na 1ª Fase, os 48 (quarenta oito) jogadores serão divididos, mediante sorteio conduzido pela Comissão Técnica, em 16 (dezesseis) grupos com 3 (três) jogadores cada. Os integrantes de cada grupo enfrentar-se-ão entre si, totalizando 3 (três) confrontos por grupo, classificando-se para a 2ª Fase o 1º colocado de cada grupo.
- Art.6º** A classificação na Fase de Grupos observará os seguintes critérios, sucessivamente:
- a) maior número de confrontos vencidos;
 - b) confronto direto entre os empatados;
 - c) saldo de partidas (partidas vencidas menos partidas perdidas);
 - d) maior número de partidas vencidas;
 - e) sorteio conduzido pela Comissão Técnica.
- Art.7º** A 2ª Fase será disputada no sistema Eliminatório Simples (mata-mata), a partir das Oitavas de Final (16 → 8 → 4 → 2 → 1), com chaveamento definido por sorteio conduzido pela Comissão Técnica.
- Art.8º** Todas as partidas serão realizadas na Sala de Jogos da ASSEMIB.
- Art.9º** Os confrontos serão disputados no formato de melhor de 3 (três) partidas, sendo declarado vencedor do confronto o jogador que vencer 2 (duas) partidas. A Grande Final será disputada em melhor de 5 (cinco) partidas, sendo declarado CAMPEÃO da competição o jogador que vencer 3 (três) partidas.
- Art.10** As disputas serão realizadas simultaneamente nas 2 (duas) mesas oficiais A e B, conforme programação de tabela de jogos a ser divulgada pela Comissão Técnica.
- Art.11** Haverá tolerância de 10 (dez) minutos somente para o primeiro jogo da programação divulgada, e de 1 (um) minuto de tolerância para as demais partidas programadas. O jogador que não comparecer perderá seu jogo por W×O.

- Art.12** As rodadas de jogos serão realizadas de acordo com a programação e horários definidos pela Comissão Técnica, sendo preferencialmente aos sábados e domingos.

CAPÍTULO III: REGRAS DA COMPETIÇÃO.

- Art.13** A partida terá início com o sorteio realizado pelos jogadores, exemplo, par ou ímpar ou moeda. O jogador ganhador deste sorteio escolherá se quer ou não iniciar a partida com a chamada “estourada”, nas partidas subsequentes a “estourada” será intercalada, independente de quem ganhou a partida anterior.
- a) De um lado mata-se as bolas numerada de 1 ao 7;
 - b) De outro lado mata-se as bolas numerada de 9 ao 15; e
 - c) Para a tacada inicial de cada partida é obrigatório a “estourada”, não podendo ficar mais do que 05 bolas juntas no início de cada partida.
 - d) É obrigatório usar ponta do taco, no estouro e durante a partida.

- Art.14** A bola de nº 8 fica em cima da mesa na tabela atrás da bola branca, e não pode ser tocada com as mãos
- Art.15** No início da partida “estourada” cair duas bolas sendo uma pequena e uma grande, o jogador que estourou não perde a vez, a escolha pela bola pequena ou a grande será dele. Será definida a partir do momento que o jogador matar a próxima bola.
- Art.16** O jogador que em qualquer momento de disputa tocar e não estiver pela bola de nº8 e derrubá-la, perde a partida, essa penalidade não se aplica caso a bola 8 caia na “estourada”. Neste caso a bola 8 volta a mesa na posição inicial.
- Art.17** O jogador deve tacar as bolas com a bola branca e não empurrar (chamado carretão), se isso acontecer é punido tirando da partida uma bola do adversário, a de número menor e perde a vez de jogar
- Art.18** Se ao tacar, a bola branca pular fora da mesa, o jogador é punido tirando da partida uma bola do adversário, a de número menor e perde a vez de jogar
- Art.19** Quando o jogador tacar e jogar fora da mesa à bola do adversário, esta vai para o centro da mesa no lugar da bola branca, e como castigo, tira se uma bola de menor número do adversário. Quando a bola for sua é colocada no meio da tabela onde caiu.
- Art.20** Quando o jogador quiser gerar um “snooker”, ou seja, colocar o adversário em posição extremamente difícil ou mesmo sem saída, o “snooker”, será livre de distância.
- Art.21** O jogador ao cair de bola branca, errar de bola, será ser punido, tirando uma bola do seu oponente, a de número menor e perde a vez de jogar.
- Art.22** O jogador acertar de forma direta na bola do seu adversário será punido com a perda de duas bolas do seu oponente.
- Art.23** Quando o jogador tacar a bola de nº 8 matando-a e na mesma tacada matar a última e penúltima bola do adversário perde a partida.
- Art.24** O jogador, quando estiver tacando a bola de nº8, só ganha a partida se matar a bola de nº 8, sem cair de branca, sem matar as bolas do adversário e sem a bola branca cair da mesa.
- Art.25** O jogador deve tacar com um dos pés fixos no chão.
- Art.26** Não é permitido mexer nas bolas com as mãos ou taco durante a partida, salvo apenas necessário, quando a bola branca cair na caçapa, e quando for tirado uma bola do adversário
- Art.27** Quando o jogador taca a bola de nº8 e o adversário têm duas bolas, se ele derrubar a bola de n.º 8 e na mesma tacada derrubar uma bola do adversário, perde a partida porque ainda deve tirar uma bola do oponente como punição.
- Art.28** Quando o jogador taca a bola de nº8 e o adversário têm 3 (três) ou mais bolas, se ele derrubar a bola de nº8 e na mesma tacada derrubar uma bola do adversário, paga-se uma bola, e consequentemente o adversário tem direito a mais uma tacada, caso encaçape todas as suas bolas existentes na mesa, automaticamente ganha a partida.
- Art.29** Cada jogador pode utilizar seu próprio taco e giz ou utilizar taco e giz da ASSEMIB.
- Art.30** Não é permitido ao jogador dar dois toques na bola branca. Caso isto ocorra é considerado bola jogada, será punido tirando da partida uma bola do adversário, a de número menor.

- Art.31** Quando na saída o atleta errar de bolas, a bola branca volta ao início da “saída livre”. Caso a bola branca caia na caçapa, volta para o centro da mesa prosseguindo a partida.
- Art.32** Caso a bola bater diretamente na bola do seu adversário ou na bola nº 8, ele deverá pagar duas bolas.
- Art.33** Se os dois jogadores estiverem com a bola 08 e na tacada a bola 08 pular da mesa, o jogador que fez a jogada perde a partida.
- Art.34** Os jogadores durante a partida não poderão dirigir palavras ao seu adversário sem a autorização do árbitro. Caso isso ocorra:
- a) o jogador receberá uma advertência verbal.
 - b) Se houver reincidência, o jogador perderá a bola de menor valor na mesa.
 - c) Caso a penalidade envolva a bola nº8, o jogador perderá a partida.
 - d) Se houver um acordo entre os jogadores, as regras poderão ser flexibilizadas, desde que haja concordância mútua.
- Art.35** Caso um dos jogadores estiver por uma bola (ex: Bola 2) e seu adversário estiver com a bola 08. Este jogador que estiver com a bola 2 jogar e encaçapar a bola antes da bola 8 e na mesma tacada matar a bola 8 ganha a partida.
- Art.36** Se uma partida ultrapassar do horário que estava previsto, os próximos jogadores deverão aguardar o término da partida.
- Art.37** Casos omissos a este Regulamento/Regras serão resolvidos pela Arbitragem e/ou Comissão Técnica e Disciplinar dos jogos.

CAPÍTULO V: DISPOSIÇÕES DISCIPLINARES E GERAIS

- Art.38** Qualquer comportamento antidesportivo de *jogador, com atitudes contraria a disciplina ou a moral desportiva e reclamações improcedentes, assim como a agressão verbal ou física, tentada ou consumada, contra jogadores adversários, árbitros, integrantes da Comissão Técnica e de pessoas presentes no local de jogos, implicará na desqualificação automática do *jogador da competição.
- Art.39** As pessoas que estiverem assistindo os jogos, deverão ficar em silêncio total. Não poderão dar sinal ou gesticular para qualquer dos jogadores que estiver jogando.
- Art.40** Durante a competição fica proibido fumar dentro das dependências da Sala de Sinuca.
- Art.41** A **ASSOCIAÇÃO DOS EMPREGADOS DA ITAIPU BINACIONAL (ASSEMIB)**, entende que todos os jogadores inscritos estão devidamente aptos e em plenas condições física e de saúde para participarem da **JOGOS DA INTEGRAÇÃO 40 ANOS DA ASSEMIB – CELEBRANDO O PASSADO E CONSTRUINDO O FUTURO**, e que, não existe nenhuma recomendação médica que os impeça de praticar atividades físicas/esportivas, razão pela qual os jogadores assumem os riscos e consequências relativas à sua participação, isentando a **Associação dos Empregados da Itaipu Binacional (ASSEMIB)** de qualquer responsabilidade sobre qualquer ocorrência.

FICHA DE INSCRIÇÃO MODALIDADE SINUCA - R\$ 35.00 + 1 KG ALIMENTOS		
1	NOME - IDADE - N. SÓCIO - CONVIDADO	PAGO + ALIMENTO
2	NOME - IDADE - N. SÓCIO - CONVIDADO	PAGO + ALIMENTO
3	NOME - IDADE - N. SÓCIO - CONVIDADO	PAGO + ALIMENTO
4	NOME - IDADE - N. SÓCIO - CONVIDADO	PAGO - ALIMENTO

=====

ANEXO: 6 – REGRAS OFICIAIS DO TRUCO DUPLA

CAPÍTULO I: INSCRIÇÕES

Art.1º A competição da modalidade Truco em Duplas será realizada na Categoria Individual (por dupla) de acordo com as normas e regras oficiais da Associação Truco Brasil (ATB) – Truco Paulista, e as estabelecidas neste Regulamento Específico da Competição.

Art.2º A inscrição estará aberta no período de **01 a 20 de setembro de 2026**, (sendo de 01 a 14/09 exclusiva para associados e, a partir de 15/09, aberta também à comunidade em geral, sujeita à disponibilidade de vagas), a todos os associados/convidados interessados, ou até o preenchimento das vagas, mediante o pagamento obrigatório da taxa de R\$ 35,00 + 1 Kg de Alimento por atleta, que deverá ser feita diretamente pelo site www.40anos.assemib.com.br.
Obs.: Caso o participante não consiga realizar sua inscrição via site, poderá contactar a Secretaria da ASSEMIB para concluir sua inscrição, mediante o preenchimento da FICHA DE

INSCRIÇÃO da dupla, com os seguintes dados: nome completo, data de nascimento, número de telefone celular e modalidade.

Art.3º As inscrições estarão abertas aos interessados (associados e convidados) até completar o máximo de 60 (sessenta) duplas, totalizando até 120 (cento e vinte) atletas, sendo permitido a cada dupla indicar até 1 (um) jogador reserva. Todos os jogadores devem ter idade superior a 18 anos.

CAPÍTULO II - SISTEMA DE DISPUTA

Art.4º O sistema de disputa da modalidade Truco em Duplas será realizado em duas fases: 1ª Fase – Fase de Grupos, e 2ª Fase – Fase Eliminatória, de acordo com o número de duplas inscritas, limitado ao máximo de 60 (sessenta) duplas.

Art.5º Na 1ª Fase, as 60 (sessenta) duplas serão divididas, mediante sorteio conduzido pela Comissão Técnica, em 15 (quinze) grupos com 4 (quatro) duplas cada.

Todas as duplas de um mesmo grupo enfrentar-se-ão entre si (todos contra todos), totalizando 6 (seis) confrontos por grupo, classificando-se para a 2ª Fase o 1º colocado de cada grupo (15 duplas) e a melhor 2ª colocada geral por índice técnico (1 dupla), completando 16 (dezesesseis) duplas classificadas.

Art.6º A classificação na Fase de Grupos e a definição do melhor 2º colocado geral observarão, sucessivamente:

- a) maior número de confrontos vencidos;
- b) confronto direto entre empatados (quando aplicável);
- c) saldo de partidas;
- d) menor número de pontos sofridos;
- e) sorteio conduzido pela Comissão Técnica.

Art.7º A 2ª Fase será disputada no sistema eliminatório simples (mata-mata), a partir das Oitavas de Final (16 → 8 → 4 → 2 → 1), com chaveamento definido por sorteio conduzido pela Comissão Técnica.

Art.8º Todas as partidas serão realizadas no Salão Social da ASSEMIB, em até 8 (oito) mesas simultâneas conforme programação divulgada pela Comissão Técnica.

Art.9º Os confrontos serão disputados no formato de melhor de 3 (três) partidas de 12 pontos cada, sendo declarada vencedora do confronto a dupla que vencer 2 (duas) partidas. A Grande Final será disputada em melhor de 5 (cinco) partidas, sendo declarada CAMPEÃ da competição a dupla que vencer 3 (três) partidas.

CAPÍTULO III - COMPETIÇÃO E REGRAS E DISPOSIÇÕES

Art.10 Este conjunto de regras e disposições é que regerá o regulamento do Torneio de Truco Dupla, com a seguintes terminologias: **a)** o JOGO: É constituído por três partidas: **b)** PARTIDA/PERNA:

Mão jogada até que o vencedor seja determinando (atingindo 12 pontos); **c) NÃO:** Disputa pelos pontos constituída pelas três vazar; e **d) VAZA:** Jogada de carta de cada jogador.

Art.11 As disposições a seguir estabelecem a forma de regramento das partidas: **CARTEADA; EMPATE; MAO DE ONZE, CONVERSA, SUMULA E BARALHO, POSTURA:**

DA CARTEADA:

- 11.1 O sorteio para saber quem iniciará dando a carta será feito através da escolha por parte de cada jogador de uma carta do baralho, com o valor das cartas seguindo a ordem do truco: paus, copa, espada e ouro, a partir dos três.
- 11.2 Na primeira vaza de cada mão, as cartas deverão ser abertas, não sendo permitido fechá-las no baralho.
- 11.3 No corte, a carta do companheiro não poderá ser vista, assim como é proibido olhar a boca do baralho ou carta de cima, como também, o carteadado não poderá em hipótese alguma olhar qualquer carta de seu parceiro e a boca do baralho, tendo como penalidade a perda do corte ou a dada, havendo reincidência, perda do ponto na jogada.
- 11.4 Quando alguém jogar duas cartas de uma só vez na mesa, a carta de baixo estará cortando ou matando a carta jogada pelo adversário, e a carta de cima será a torna. Para prevenir qualquer problema solicitamos aos jogadores que procurem jogar na mesa uma carta por vez, sempre na sua hora, e evite mostrar cartas segurando-as na mão.
- 11.5 As cartas serão dadas uma a uma, no sentido anti-horário, virando a última (13ª carta) e, após as três vazas jogadas, deverão permanecer todas abertas na mesa, devendo ser recolhidas pelo próximo carteadador.
- 11.6 As cartas somente poderão ser dadas por baixo do baralho.
- 11.7 Caso algum jogador recolher as cartas antes do carteadador de direito, deverá ser advertido para não mais fazê-lo. Em caso de reincidência a dupla adversária ganhará 01 (um) ponto e continuará normalmente dando a carteadada.
- 11.8 Será permitido fazer maço com as cartas que estiverem abertas na mesa, podendo o jogador encarregado do corte cerrar o baralho sucessivamente até três vezes, se assim o desejar. Tanto o embaralhamento como o corte e a dada de cartas deverá ser feito sobre a mesa de jogo.
- 11.9 Após o término de uma partida (12 pontos), o baralho segue normalmente para o início da mão seguinte/da vez.
- 11.10 Se houver incorreção na dada das cartas (Ex.: olhar a carta; carta virada; duas ou quatro cartas; etc.) perde a carteadada e o baralho passa normalmente para o jogador colocado a seguir na mesa. Na reincidência do jogador ou do trio, perde ponto e passa o baralho a frente.

- 11.11 É proibido trucar com duas ou com quatro cartas. O erro deverá ser acusado, passando-se o baralho para o jogador colocado a seguir na mesa. Na reincidência, a dupla perde ponto e passa o baralho.
- 11.12 O baralho poderá ser trocado a qualquer momento da partida, desde que solicitado pelos participantes e tenha a anuência da comissão organizadora.
- 11.13 É terminantemente proibido o uso de objetos que reflitam as cartas ou quer que sejam, assim como, marcar as cartas (ex.: com unhas, tintas, rasuras, outros produtos, etc.) sob pena do trio ser desclassificado e eliminado sumariamente da competição e, ainda, poderá vir a sofrer outras sanções previstas no Estatuto da ASSEMIB.
- 11.14 Em caso de qualquer irregularidade e/ou procedimento ilícito durante o jogo/etapa por parte de algum jogador/dupla, se comprovado, a dupla que cometeu o fato, será desclassificada e eliminada da competição.

DO EMPATE:

- 11.15 Havendo empate na primeira vaza, vence a dupla que ganhar a segunda vaza. Ninguém é obrigado a mostrar sua carta maior na segunda vaza, mesmo com trucada. Se empatar também na segunda vaza, o a mão terminará na terceira vaza, valendo então, a maior carta jogada. Em caso de empate nas três vazas, sem trucada, ninguém ganha o ponto, passando-se o baralho para o jogador seguinte da mesa.
- 11.16 Estando a vaza embuchada ou empatada, quem TRUCA ou RETRUCA em carta exposta perde, se empatar no desfecho da jogada. Quem TRUCA ou RETRUCA no escuro ganha, em caso de empatar a jogada. Entende-se que o desfecho poderá ocorrer na segunda ou terceira vaza, não sendo obrigatório matar a jogada já na segunda vaza, a qual poderá ser novamente embuchada e seu desfecho ocorrer na terceira vaza.
- 11.17 Só poderá retrucar quando a pontuação permitir, como ex.: a dupla que tiver até oito pontos poderá retrucar, se tiver nove pontos ou mais não poderá fazê-lo porque a intenção de retrucar no escuro é para jogar pelo empate. Neste caso, o retruco é inválido, valendo só a trucada e seguindo-se a partida normalmente.

DA MÃO DE ONZE:

- 11.18 Só é permitida a troca de cartas para a dupla que atingir onze pontos, a dupla que ainda não alcançou os onze pontos não poderá fazê-la. A troca de cartas é uma premiação para o trio que já fez os onze pontos.
- 11.19 A dupla que estiver em mão de onze e TRUCAR, perderá a partida.
- 11.20 Se houver três empates na mão de onze ganhará os pontos a dupla que não tiver os onze pontos.
- 11.21 Se houver três empates e ambas as duplas têm onze pontos, ninguém ganha e o baralho passa para o jogador a seguir na mesa.

- 11.22 No caso de uma dupla ter e/ou mostrar: o casal maior, 03 manilhas, ou 1ª vaza feita e o gato, ou 1ª vaza empatada e o gato, ou ainda, de pé com o casal preto, ganhará normalmente a partida, desde que a(s) carta(s) esteja(m) ABERTA(S) e VIRADA(S) na mesa de jogo, independentemente da posição que estiver a carta “gato/zape” (embaixo ou em cima de outra carta), onde estará sempre matando a carta adversária.

DA CONVERSA

- 11.23 Durante o jogo, a única comunicação permitida será através de sinais, nenhuma palavra que guie ou interfira na jogada poderá ser trocada entre os companheiros da dupla, nem como sinais de forma verbal, além de outros idiomas.
- 11.24 É terminantemente proibido o comando do jogo por algum dos jogadores no sentido de influir ou alterar a jogada para ganhar o ponto em disputa. A penalidade para esta infração é a perda dos pontos em disputa e, na reincidência, a perda da partida.
- 11.25 As normas estabelecidas neste subitem não impedem que algum dos participantes pergunte quem distribuiu as cartas ou de quem é determinada carta sobre a mesa.
- 11.26 A trucada ou retrucada, assim como a chamada, só terá valor se expressa verbalmente. O artifício de gesticular afirmativa ou negativamente induzindo ou não a chamada só valerá se houver expressão verbal (Ex.: joga! Não quero! etc.). Se, eventualmente, houver uma trucada ou retrucada e o jogador jogar as cartas abertas na mesa sem se expressar verbalmente (joga ou não joga) significa que o mesmo ou a dupla correu/desistiu da jogada.

DA SÚMULA E BARALHO

- 11.27 Os pontos deverão ser devidamente anotados na súmula de jogo e sempre confirmados pela dupla adversário.
- 11.28 Terminada a partida, a dupla vencedora deverá levar a súmula preenchida e assinada, bem como a caneta e o baralho na mesa de Coordenação.
- 11.29 No caso de haver rasura na súmula, deverá ser feita uma observação no verso da mesma e assinada por um dos jogadores das duplas envolvidas.
- 11.30 Os baralhos a serem utilizados nas disputas dos Jogos serão exclusivamente os fornecidos pela Comissão Técnica da ASSEMIB.

DA POSTURA

- 11.31 O comportamento e as atitudes dos jogadores quando das disputas devem ser limitadas às fixadas para o jogo de truco (companheirismo, respeito, calma, bom senso, etc.), sendo proibido tocar no adversário em clima de seriedade ou se dirigir com gestos e/ou palavras ofensivas.

11.32 Competir exige respeito às regras, ao ambiente e, principalmente, ao seu adversário. No jogo de truco ninguém se ofende, pois ele é jogado sempre entre amigos!

CAPÍTULO IV: DISPOSIÇÕES DISCIPLINARES E GERAIS

- Art.12** Qualquer comportamento antidesportivo de *jogador, com atitudes contrária a disciplina ou a moral desportiva e reclamações improcedentes, assim como a agressão verbal ou física, tentada ou consumada, contra jogadores adversários, árbitros, integrantes da Comissão Técnica e de pessoas presentes no local de jogos, implicará na desqualificação automática do *jogador da competição.
- Art.13** As pessoas que estiverem assistindo os jogos, deverão ficar em silêncio total. Não poderão dar sinal ou gesticular para qualquer dos jogadores que estiver jogando.
- Art.14** Durante a competição fica proibido fumar dentro das dependências da Sala de Sinuca.
- Art.15** A **ASSOCIAÇÃO DOS EMPREGADOS DA ITAIPU BINACIONAL (ASSEMIB)**, entende que todos os jogadores inscritos estão devidamente aptos e em plenas condições física e de saúde para participarem da **JOGOS DA INTEGRAÇÃO 40 ANOS DA ASSEMIB – CELEBRANDO O PASSADO E CONSTRUINDO O FUTURO**, e que, não existe nenhuma recomendação médica que os impeça de praticar atividades físicas/esportivas, razão pela qual os jogadores assumem os riscos e consequências relativas à sua participação, isentando a **Associação dos Empregados da Itaipu Binacional (ASSEMIB)** de qualquer responsabilidade sobre qualquer ocorrência.

FICHA DE INSCRIÇÃO TRUCO DUPLA - R\$ 35.00 + 1 KG ALIMENTO	
NOME DO DUPLA:	
NOME INTEGRANTES-IDADE-N. SÓCIO-CONVIDADO	PAGO + ALIMENTO
-	
-	
-	

=====

ANEXO 7 - REGRAS MODALIDADE VOLEIBOL DE AREIA

CAPÍTULO I: INSCRIÇÕES

- Art.1º** A competição da modalidade do Vôlei de Areia, de acordo com as regras oficiais da Confederação Brasileira de Voleibol (CBV) para Vôlei de Areia, e deste Regulamento será disputada em 3 (TRES) categorias, sendo:
- e) Categoria Quarteto Misto Adulto
 - f) Categoria Dupla Masculino Sub:15/16/17
 - g) Categoria Dupla Feminino Sub:15/16/17
- Art.2º** A inscrição estará aberta no período de 01 a 20 de setembro de 2026, ou até o preenchimento das vagas, a todos os associados/convidados interessados, mediante o pagamento obrigatório

da taxa de R\$ 35,00 + 1 Kg de Alimento por atleta, que deverá ser feita diretamente pelo site www.40anos.assemb.com.br. Obs.: Caso o participante não consiga realizar sua inscrição via site, poderá contactar a Secretaria da ASSEMB para concluir sua inscrição, mediante o preenchimento da FICHA DE INSCRIÇÃO, com os seguintes dados:

- a) Nome do Quarteto / Dupla;
- b) Nome dos Atletas;
- c) Data de Nascimento; e
- d) Número do telefone celular.

Art.3º As inscrições estarão abertas até completar o número máximo por categorias de 06 (seis) quartetos/duplas, sendo permitido a cada quarteto/dupla indicar até 1 (um) jogador reserva.

CAPÍTULO II - DO SISTEMA DE DISPUTA

Art.4º A competição será disputada em 03 (três) fases distintas: 1ª Fase: Fase Classificatória; e 2ª Fase: Cruzamento Olímpico e 3ª Fase: Jogo Final.

Art.5º Na 1ª FASE – FASE CLASSIFICATÓRIA, as 06 (seis) quartetos/duplas de cada categoria, serão divididas, por sorteio, em 02 (duas) chaves, denominadas **Chave A** e **Chave B**, com 03 (três) quartetos/duplas cada, jogando entre si dentro da sua respectiva chave, no sistema de todos contra todos, em turno único. Os 2 (dois) quartetos/duplas, dentro da chave que somar mais pontos, classificam para a 2ª Fase.

Art.6º A contagem de pontos na 1ª Fase obedecerá ao seguinte critério:

- Vitória: 02 (dois) pontos;
- Derrota: 00 (zero) ponto;
- WxO: A equipe ausente perderá por 02 x 00 (21x00, 21x00) e não pontuará.

Art.7º Critérios de desempate na 1ª Fase, na ordem:

- a) Maior número de vitórias;
- b) Confronto direto;
- c) Melhor saldo de sets (sets ganhos / sets perdidos);
- d) Melhor saldo de pontos (pontos ganhos / pontos perdidos);
- e) Sorteio.

Art.8º Na 2ª FASE-CRUZAMENTO OLÍMPICO, que corresponde aos jogos das semifinais, os quartetos/duplas, de acordo com classificação da primeira fase, disputarão os seguintes confrontos:

- 1º Lugar da Chave A x 2º Lugar da Chave B
- 1º Lugar da Chave B x 2º Lugar da Chave A.

Art.9º Na **3ª FASE-FINAL**, os quartetos/duplas, vencedores dos respectivos confrontos das semifinais disputarão a final da competição em jogo único.

CAPÍTULO III – REGRAS DO JOGO

Art.10 As partidas serão disputadas em melhor de 03 (três) sets, sendo os 02 (dois) primeiros sets de 21 (vinte e um) pontos e, se necessário, o set desempate (tie-break) de 15 (quinze) pontos, todos com diferença mínima de 2 (dois) pontos para seu término.

Parágrafo Único - Cada quarteto/dupla terá direito a 1 (um) tempo de 30 (trinta) segundos por set. O Intervalo entre sets será de 1(um) minuto.

Art.11 O tempo de aquecimento em quadra será de 03 (três) minutos.

Art.12 O tempo de tolerância para W.O. será de 10 (dez) minutos contados do horário marcado na tabela.

Art.13 As rodadas de jogos serão realizadas de acordo com a programação e horários definidos pela Comissão Técnica, sendo preferencialmente aos sábados e domingos.

Parágrafo Único - Será utilizada bolas oficiais de futebol de salão, as quais serão fornecidas pela Comissão Técnica, para o aquecimento e os jogos da competição.

Art.14 As regras oficiais da Confederação Brasileira de Voleibol (CBV) para Vôlei de Praia serão aplicadas no que couber.

CAPÍTULO IV: DISPOSIÇÕES GERAIS

Art.15 Independentemente da transcrição ou citação fazem parte integrante do presente Regulamento Geral e de seus Anexos, e serão aplicadas no que couber, a disposição constante do Livro de Regras Oficiais de cada modalidade.

Art.16 Os casos omissos ao presente Regulamento Geral e de seus Anexos serão resolvidos pelos integrantes das Comissões Técnica e Disciplinar da competição.

Art.17 A **ASSOCIAÇÃO DOS EMPREGADOS DA ITAIPU BINACIONAL (ASSEMIB)**, entende que todos os atletas inscritos estão devidamente aptos e em plenas condições física e de saúde para participarem da **JOGOS DA INTEGRAÇÃO 40 ANOS DA ASSEMIB – CELEBRANDO O PASSADO E CONSTRUINDO O FUTURO**, e que, não existe nenhuma recomendação médica que os impeça de praticar atividades físicas/esportivas, razão pela qual os jogadores assumem os riscos e consequências relativas à sua participação, isentando a Associação dos Empregados da Itaipu Binacional (ASSEMIB) de qualquer responsabilidade sobre qualquer ocorrência.

FICHA DE INSCRIÇÃO VOLEI DE AREIA DUPLA - R\$ 35.00 + 1 KG ALIMENTO	
NOME DO DUPLA:	

NOME INTEGRANTES-IDADE-N. SÓCIO-CONVIDADO	PAGO + ALIMENTO
---	-----------------

-	
-	

-	
=====	
FICHA DE INSCRIÇÃO VOLEI DE AREIA 4X4 - R\$ 35.00+1 KG ALIMENTO	
NOME DO DUPLA:	
NOME INTEGRANTES-IDADE-N. SÓCIO-CONVIDADO	PAGO + ALIMENTO
-	
-	
-	

ANEXO: 8 – REGRAS DA MODALIDADE DA CAMINHADA

1. OBJETIVO

Evento esportivo e comemorativo em alusão aos 40 anos da ASSEMIB (1986-2026), visando promover saúde, integração entre associados da ASSEMIB e familiares e a comunidade.

2. DATA, LOCAL E HORÁRIO

Data: 18.09.26 – Domingo

Local de largada/chegada: Sede da ASSEMIB

Concentração: 08h00 - Largada: 09h00

Percurso: 4.7km - Caminhada participativa, sem caráter competitivo, no entorno da Pista de Caminhada da Vila A, que fica entre as Avenidas Araucária, Garibaldi, Paraná e BR 277.

3. INSCRIÇÕES

As inscrições poderão ser feitas diretamente pelo site www.40anos.assemib.com.br, no período de 01 de setembro a 07 de outubro de 2026, até atingir 300 vagas. Caso o participante não consiga se inscrever pelo site, poderá procurar a Secretaria da ASSEMIB para concluir a inscrição. Quem pode participar: Associados ASSEMIB e seus familiares e comunidade em geral. **Valor da Inscrição: 2kg de Alimento não perecível.**

4. PERCURSO E ESTRUTURA

Percurso de 4.7Km, totalmente sinalizado, com staff e pontos de hidratação no km 2 e na chegada, com apoio de Ambulância e equipe de primeiros socorros à disposição.

5. KIT DO ATLETA

Caso, a ASSEMIB, **consiga patrocínio para a confecção de camisetas**, as mesmas serão entregues no dia 07 de outubro, na Sede da ASSEMIB das 09h às 17h, sendo necessário para retirar apresentar documento com foto.

6. REGRAS DE PARTICIPAÇÃO

Evento de caráter participativo, sem cronometragem competitiva. Idade mínima: 10 anos, sendo que todos menores de 15 deverão estar acompanhados de um responsável.

Proibido o uso de patins, bicicletas ou veículos motorizados no percurso.

Respeitar as orientações do staff e o meio ambiente - não jogar lixo na via

7. SEGURANÇA E SAÚDE

Cada participante ao fazer sua inscrição, declara estar em boas condições físicas e de saúde para a prática e que, não existe nenhuma recomendação médica que os impeça de praticar atividades físicas/esportivas, razão pela qual assumem os riscos e consequências relativas à sua participação, isentando a Associação dos Empregados da Itaipu Binacional (ASSEMIB) de qualquer responsabilidade sobre qualquer ocorrência. A organização recomenda avaliação médica prévia.

O evento acontecerá com qualquer condição climática, podendo ser adiado por motivo de força maior

8. PREMIAÇÃO E ENCERRAMENTO

Todos que completarem o percurso da caminhada poderá participar do alongamento, do café da manhã cooperativo e dos diversos sorteio de brindes.

9. DIREITO DE IMAGEM

Ao se inscrever, o participante autoriza o uso de sua imagem em fotos e vídeos do evento para divulgação institucional da ASSEMIB, sem ônus.

10. DISPOSIÇÕES FINAIS

Casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, a inscrição implica na concordância e aceitação total deste regulamento.